

Unirally



SOCCER SHOOTOUT
El deporte rey en su máxima expresión.

KID KLOWN IN CRAZY CHASE
La más loca aventura jamás contada.

WARIO BLAST
¡Pura dinamita!

Febrero - Marzo 95

Segunda Época Número 9

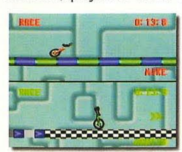
EN ESTE NUMERO...

Revista del Club Nintendo de España • Febrero - Marzo 1995

La locura navideña ha terminado, comienza un nuevo año lleno de buenas perspectivas para Nintendo y cómo no, para nuestro Club.

Son muchos los nuevos socios que se han incorporado en estos dos últimos meses, y por tanto serán muchos más a partir de ahora los amigos que podrán disfrutar de las ventajas de pertenecer a nuestro exclusivo Club Nintendo.

Una de esas evidentes ventajas es la de recibir esta revista. Por cierto, ya se ha acabado el plazo para renovar la suscripción, por tanto les recuerdo a los que no lo hayan hecho ya, que si no nos llaman con carácter de urgencia, para hacerlo, ya no recibirán el próximo número de Abril, que ya aviso vendrá cargado de muchas sorpresas.



Pero ocupémonos de este número. Lo primero que nos llama la atención es la portada. Esta vez nuestro personaje es una extraña "bici" de una sola rueda con aires futuristas, se trata de Unirally, una apasionante carrera, nacida de las imaginativas mentes de la factoría de Silicon Graphics, todo un prodigio de la técnica al servicio de la Super Nintendo. ¡ No está mal para empezar! ¿verdad?

¿Os gusta el boxeo? ¿Os sentís con fuerzas para noquear a cualquier rival, por duro que éste sea? Si la respuesta es afirmativa encontraréis en Punch Out un excelente medio de convertiros en púgiles sin los riesgos que conlleva recibir un "guantazo" real.

¿Pero quién es ese personaje? El que aparece en la página 12. Parece un payaso. Efectivamente es él, el auténtico, el genuino, el sorprendente Kid en busca de su bella princesa. Aventura a tope en un juego sin pausa de los de probar la paciencia de los más hábiles.

Y cómo podía faltar el rey de los deportes, el fútbol. Aquí tenemos ya con cierta anticipación las primeras imágenes de un juego que aparecerá en Abril, Soccer Shootout. Podríamos haber esperado hasta entonces para mostrároslo, pero el deseo de disfrutarlo ha sido mayor y no hemos podido resistir la tentación de jugarnos un partidillo contra los verdugos de nuestra selección en el pasado mundial.

Seguro que los chicos de Gameboy ya estarán diciendo que ¿Y para ellos qué? Tranquilos. Todo llega. Tenemos buena lucha con Samurai Shodown y dos regresos: un clásico de las primeras máquinas versionado para tu Gameboy y Super Gameboy, Space Invaders y el retorno del más malo entre los malos: Wario, cargado de bombas en un explosivo juego llamado Wario Blast.

Notaréis una serie de cambios en una de vuestras secciones favoritas, el Diario de Mario, que ahora trae más "chicha" y cómo no, información de primera mano sobre todo lo que acontece en el mundo de las consolas Nintendo.

Y siguen los adelantos en nuestra sección habitual "Próximamente", esta vez algo especial porque lleva 4 páginas y dos superestrenos: Illusion of Time (que así se llamará en España Illusion of Gaia) la nueva aventura "tipo Zelda" en esta ocasión íntegramente en castellano, la supernoticia que muchos estabais esperando y por si esto fuera poco un par de viejos conocidos que llegan a la "Super": Tetris & Dr Mario, todo un lujo de buenas noticias.

Para finalizar, adelantaros que en estos primeros seis meses del año, van a llegar a Super Nintendo y a Gameboy nuevos y muy interesantes títulos, y ya en nuestro próximo número empezaréis a oír hablar de ellos.



Algunos pensaréis que nos hemos olvidado de Virtual Boy, pero no desesperéis es sólo un paréntesis, no en vano en el pasado número de nuestra revista, os ofrecimos en exclusiva la aparición de esta nueva máquina, que ya ha sido presentadada en las Vegas con gran éxito, y dentro de muy poco estaremos en condiciones de daros nuevas e interesantes noticias, que haremos extensibles a la Ultra 64, pero cada cosa a su tiempo.



Editor: Super Mario Director: Gabriel Nieto Redacción: Ana Isidoro Redacción Técnica: Francisco del Puerto, José Luis Rovira, Emilio Tirado, Paloma Prieto
Coordinación: Mercedes Barrio Producción: Olga Moya, Natalia Collantes Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital: Agencia de Diseño Multimedia
Fotocomposición: Banco de Filmación Impresión: Altamira, S.A. Distribución: S.M.D.

CLUB NINTENDO Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid D.L.M. 32282-1992

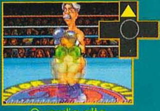
¡¡¡K.O.LOSAL !!!

Corrían los años ochenta cuando un juego de boxeo conmocionó todas las salas recreativas. Un título con una nueva perspectiva, un nuevo tema, una calidad gráfica sorprendente y que dejaba "enganchado" a todo aquel que decidía echarse una partidita... Estamos hablando de Punch-Out, que ahora se aprovecha de toda la potencia de tu Super Nintendo y desembarca en ella dispuesto a dejarte K.O. ¡Levanta la guardia y atrévete con él!

LAS ARMAS

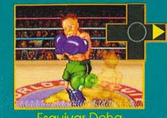
No te hagas ilusiones. Las únicas armas de las que dispondrás en cada combate, serán tus puños, y por supuesto, tu inteligencia. Y en nuestro afán de mantenerte informado, hemos desglosado todos los golpes para que te sea más fácil ejecutarlos.

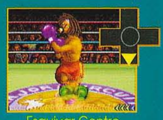
Defensa:


Guardia alta


Guardia baja

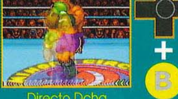

Esquivar Izda


Esquivar Dcha


Esquivar Centro

Ataque Normal:


Directo Izda

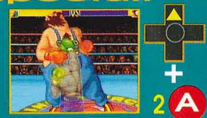

Directo Dcha


Gancho Izda. al cuerpo

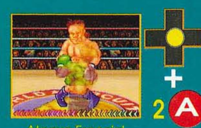

Gancho Dcha. al cuerpo

Ataque Especial:


"Uppercut"


"Uppercut" rápido


Gancho directo


Ataque Especial

Para ganar los combates es muy importante que sepas, tanto atacar como defenderte. Además, contarás con la ventaja de poder efectuar golpes especiales cuando tu nivel de estamina esté al máximo (es decir, cuando lleves un buen rato sin recibir ni un solo golpe). Son los más efectivos y sólo podrás usarlos cuando la "S" esté parpadeante.

MINOR CIRCUIT

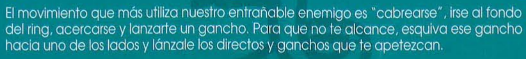
GABBY JAY

Con 59 añitos a la espalda, un combate ganado y 199 perdidos!, no creo que te cause muchos problemas. Es tan malo que todos le dicen que debería dedicarse al dominó, pero él insiste en que tiene un gran futuro.









El movimiento que más utiliza nuestro entrañable enemigo es "cabrearse", irse al fondo del ring, acercarse y lanzarte un gancho. Para que no te alcance, esquiva ese gancho hacia uno de los lados y lánzale los directos y ganchos que te apetezcan.

Gabby también utiliza ganchos al cuerpo, sencillos de esquivar y que te permitirán darle una buena serie de golpes.



BEAR HUGGER

Salido de las profundidades de los bosques canadienses y carpintero de ex-profesión, este tipo es realmente un bestia; pero no temas, porque según dicen, su coeficiente intelectual es 2.







La técnica para vencerle se resumiría así: le picas, le esquivas, le "arreas". Esto significa que primero le debes lanzar un puñetazo que él bloqueará, y después intentará alcanzarte al estilo "Bud Spencer". En este momento debes esquivarle hacia un lado, y lanzarle tres o cuatro directos a la cara. Si lo haces bien conseguirás que tu estamina suba al máximo y podrás "ponerle a dormir" rápidamente.

¡Ah! Y si no quieres que se burle de ti, no le golpees en el estómago. Observa la foto si quieres ver lo que ocurre.

PISTON HURRICANE

Triste infancia tuvo este muchacho. El huracán que le despojó de su casa y su familia le marcó para toda la vida... Pero, aún sabiendo esto, no te apiades de él si no quieres morder la lona del ring.



La técnica que más problemas te planteará será, sin duda alguna, su "huracán rápido". Consiste en un ataque continuado de golpes, primero a la cara y luego al vientre, que finaliza con un potente gancho. Normalmente lanza una serie de seis puñetazos, y la forma de que no te alcance en ambos casos será emplear la guardia abajo y arriba (como ves, se puede fallar), esquivar el gancho final y rápidamente golpearle cuantas veces puedas.

BALD BULL

Es el campeón indiscutible del Minor Circuit. Su mal genio es temido en todos los rings y, aunque es bastante bruto, no tiene un pelo de tonto.





Su técnica favorita es el Counter-attack, un terrible golpe de KO directo. Al ejecutarlo, primero se marchará a la parte final del ring, cogerá carrerilla, dará dos o tres pasos y después lanzará su puño contra nuestra barbilla. En este momento tendrás que apartarte de su trayectoria y lanzarle rápidamente unos golpes (una serie de dos o tres normales y uno especial, a ser posible). Si lo haces bien, ganarás seguro.

Los golpes de este turco son devastadores. Extrema tus reflejos y esquiva, sobre todo, sus ganchos al mentón.

MAJOR CIRCUIT

BOB CHARLIE

Paisano de Dee Jay y con un record de 24 victorias y 13 derrotas, este jamaicano está obsesionado con el "ritmo". Y es que en cada combate, su juego de pies y sus esquivas de cadera, nos harán pensar que está bailando. Pero no te despistes, porque éste lleva guantes, y no maracas...



Estas fotos muestran lo que acabamos de describir. Y es que a veces se mueve tanto que será difícil engancharle, pero verás como al final siempre cae.

Después de haberle sometido a una buena serie de golpes, es posible que se enfade y comience su golpe de KO. Se marchará al fondo del ring, se aproximará dando vueltas, y cuando esté cerca de nosotros, nos mandará un regalito a la cara, que evitaremos apartándonos hacia un lado. Después de este movimiento podrás golpearle a placer.

DRAGON CHAN

Rápido, escurridizo y oriental. Estas tres palabras podrían presentar a este burdo imitador de Bruce Lee, pero es que además, no se "cortará ni un pelo" a la hora de utilizar sus pies en el combate. Así que, ya sabes, mucho cuidado con él...



Dragon Chan tiene dos técnicas especialmente devastadoras. La primera consiste en una serie de patadas a la cara que tendrás que esquivar con movimientos laterales. La segunda, es más peligrosa: se subirá en las cuerdas laterales del ring y lanzará una patada de KO directo a la cara. Después de esquivarla moviéndote hacia atrás, podrás dejarle atontado y darle una buena serie de golpes normales o uno especial.

MASKED MUSCLE

Si los anteriores luchadores no eran agraciados en cuanto a aspecto físico se refiere, este ha tenido que ocultar su cara tras una máscara para que le dejaran pelear en el Major Circuit. Pero tras ella, se esconde un verdadero genio... en cuanto a trampas se refiere, claro.

En general, todos sus golpes son bastante potentes, pero hay dos sucias "técnicas" que emplea nuestro amigo con bastante frecuencia y que son especialmente peligrosas. La primera es un cabezazo, que debes esquivar moviéndote hacia uno de los lados cuando abra los brazos. Y en la segunda, este mexicanito de marras, te lanzará unos polvos a los ojos que cegarán a tu personaje si no estás atento. Para evitarlos, tienes que echarte hacia un lado cuando aparezca el mensaje que ves en la foto. Después de hacerlo, podrás desahogarte a tus anchas.



MR. SANDMAN

Este boxeador neoyorkino es una auténtica mole. El precio que pagarás por encajar uno solo de sus golpes será altísimo y éstos te lloverán por doquier cuando consigas derribarle por segunda vez. Pero ¡ánimo!, el siguiente circuito está ya muy cerca.



Ganchos, directos, "uppercuts"... todos sus golpes son peligrosísimos. Pero hay un par de movimientos que por su contundencia tienes que conocer. El primero es una serie consecutiva de tres ganchos rápidos que ejecuta después de una "pataleta" y que tú tendrás que esquivar hacia uno de los lados. Y en el segundo, que se inicia como el anterior o bien con unos amagos, Mr. Sandman lanzará 5 directos rápidos a la cara de los que te debes proteger alzando tu guardia en los cuatro primeros y esquivando el quinto. ¡Ah!, y golpéale cuando puedas.

WORLD CIRCUIT

ARAN RYAN

Creo que su cara lo dice todo, ¿no? Por si acaso crees que no lo dice, tienes que saber que este irlandés es bastante "borrico". Su ímpetu y coraje desmedidos te pondrán en aprietos, pero aquí estamos nosotros, como siempre, para echarte una mano.



Para vencer a Aran Ryan, tienes que saber enfrentarte especialmente a una de sus tácticas: si observas que se aleja a un lado del ring y dá un grito, prepárate para cubrirte durante un buen rato, ya que lanzará dos series seguidas de unos ocho golpes. En la primera, emplea sucesivamente tu guardia abajo y arriba, y en la segunda, házlo al revés. Cuando acabe, te lanzará un gancho que tienes que esquivar y después ¡atízale!

HEIKE KAGERO

Viendo su foto te preguntarás si es hombre o mujer, ¿verdad? Pues bien, parece ser que este japonés es hombre y ex-bailarín. Creemos que por esta razón emplea pasos de danza en sus combates para desconcertar a sus oponentes. Rarito el chico, ¿no?



Su principal cualidad es la rapidez. Aparte de esta característica general, tiene dos movimientos bastante complejos que controlar. Con la "Danza del espejismo" intentará desconcertarte moviéndose rápidamente para después pararse frente a ti y lanzarte dos puñetazos. Y en el segundo movimiento tratará de dejarnos KO golpeándonos con su pelo dos veces seguidas. Primero esquívalo hacia el lado izquierdo y después échate hacia atrás.

MAD CLOWN

Este extravagante payaso-boxeador italiano, no te hará reir precisamente. Difícil donde los haya, te demostrará por qué es el número dos del World Circuit. Así que ten mucho "ojo" y sobre todo no le preguntes por su régimen...

La técnica más contundente de Mad Clown es su numerito de malabares. Sabrás cuándo lo va a llevar a cabo porque retrocederá cambiándose unas pelotas de mano a mano y cuando llegue al final del ring te las lanzará tres veces de dos en dos. Al lanzarlas así, siempre quedará libre una de las tres zonas en las que podemos situarnos, pero lo difícil será saber cuál es. Para ver a tiempo la trayectoria de las pelotas haz una pausa cuando las lance y prepárate para ocupar la zona libre. Realiza esta técnica tres veces seguidas, esquiva hacia atrás el golpe final y el "Payaso Loco" estará a tu merced.





SUPER MACHO MAN

El mejor, el más duro, el más guapo, el más...engreido diría yo. Estás viendo al número uno del Circuito Mundial, y vas a empezar a conocerlo. Es el más difícil de los rivales con los que te has enfrentado hasta ahora porque no dudará en emplear sus golpes de KO en los momentos más inoportunos.



Deberás tener especial cuidado con sus tres "programas de ejercicio": el A, o sucesión de directos a la cara que evitarás con la guardia alta. El B, que es una serie de golpes al estómago que has de bloquear con tu guardia baja. Y el C, o ráfaga de ganchos que debes esquivar hacia uno de los lados. Fácil de explicar, pero difícil de realizar.

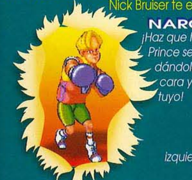


Y como buen campeón que es, la cosa no se termina aquí. Por encima de esos "ejercicios" se encuentra "el molinete", su terrible golpe de KO directo. Lo detectarás por un sonido especial y se trata de un puñetazo en giro que sólo puedes esquivar echándote hacia atrás. El problema está en que nunca sabrás si lo va a hacer una, tres o siete veces seguidas. Bueno, sí hay una forma de saberlo: preguntándoselo a "Rappel".

SPECIAL CIRCUIT



Ahora es cuando empieza lo bueno, lo únicamente accesible a verdaderos campeones. En este nuevo circuito, que sólo aparecerá cuando hayas pasado los tres anteriores sin perder un solo combate, se encuentra "la creme de la creme", en dificultad y en extravagancia. Pero, como no queremos desvelarte el final de este magnífico juego y nos parece mejor que lo descubras por ti mismo, hemos decidido mostrarte tan solo unas fotos de lo que se te viene encima. Narcis Prince, Hoy Quarlow, y los temibles gemelos Rick y Nick Bruiser te esperan, preparados para fajarse contigo. Pero... ¿y tú? ¿Estás preparado?

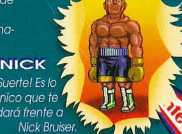


NARCIS
¡Haz que Narcis Prince se enfade dándole en la cara y será tuyo!

HOY
Combina los directos de izquierda y derecha si quieres vencer a Hoy Quarlow.



RICK
Frena el golpe de KO de Rick echándote hacia atrás.



NICK
¡Suerte! Es lo único que te ayudará frente a Nick Bruiser.



Unirally

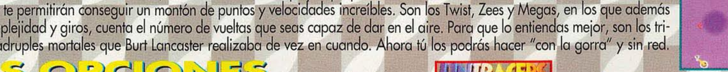
¿Son coches? No. ¿Son motos? En absoluto. ¿Son... bicicletas quizás? Tampoco, aunque se le parecen. Entonces ¿qué narices son? Pues muy fácil: son Uniracers. ¿Y qué es eso? Monociclos que tienen vida propia, cuyo único objetivo en la vida es correr, hacer piruetas y llegar los primeros. Y vienen dispuestos a que los lances por las pistas a velocidades mayores a la sónica, a hacerte sentir la velocidad en el sillón de tu casa, a que te marees con sus malabarismos... a que te diviertas, en una palabra. Y por si te quedan dudas o tienes más interrogantes acerca del juego, aquí estamos nosotros para solucionártelas.

- FECHA POSIBLE LANZAMIENTO: FINALES DE MARZO
- PRECIO RECOMENDADO: 9.990

LOS MOVIMIENTOS

Fundamentalmente sirven para tres cosas: ganar velocidad, conseguir puntos en las pruebas de acrobacia y dejarte "flipado" por su espectacularidad.





Además de estos movimientos básicos, existen otros más complejos que podrás realizar combinando varios de los anteriores a la vez y que te permitirán conseguir un montón de puntos y velocidades increíbles. Son los Twist, Zees y Megas, en los que además de la complejidad y giros, cuenta el número de vueltas que seas capaz de dar en el aire. Para que lo entiendas mejor, son los triples y cuádruples mortales que Burt Lancaster realizaba de vez en cuando. Ahora tú los podrás hacer "con la gorra" y sin red.

LAS OPCIONES

El juego comienza con este menú principal. Gracias a él podrás elegir...

Modo 1 jugador

Lo primero que harás al introducirte en este modo es escoger uno de los dieciséis Unis disponibles. Llevan pintura metalizada, sillín de cuero, suspensión deportiva, pero hasta que alguien diga lo contrario, todos corren igual.

Después de haber escogido el Uniracer tendrás que elegir el tour. Inicialmente podrás acceder a los cuatro primeros, y según vayas ganando medallas irán apareciendo los restantes, que incrementan su dificultad progresivamente.

Y seguimos seleccionando. Ahora le toca el turno al circuito, que tendrás que escoger de entre los cinco existentes en cada tour. Hay dos circuitos largos en los que tendrás que dar una vuelta, dos cortos de varias vueltas y un quinto en el que probarás tu habilidad haciendo piruetas.

Después de todo esto, tendrás que correr para vencer al Uni "fantasma" que controla la máquina. Al ganar a este Uni en todos los circuitos, conseguirás una medalla, y al conseguir tres de ellas, habrás completado el tour.

Al final de la carrera, sabrás el tiempo que has empleado y cuál es el tiempo récord de ese circuito.

Modo 2 jugadores

Lo único que cambia con respecto al anterior es que además de correr dos Unis simultáneamente, al finalizar el circuito tendremos la posibilidad de probar nuestras habilidades en otros circuitos o tours.

Modo Versus

Con este modo, comienza la emoción. Las selecciones se realizan de igual manera que en el modo anterior pero en éste, el perdedor queda eliminado y deja que un nuevo jugador rete al campeón. Es una especie de "pierde-paga" en el que podrás picarte con tus amigos, pero por favor, que la sangre no llegue al río, ¿vale?





Un gráfico tan extraño como éste aparecerá cuando terminemos la carrera. En él se reflejan los tiempos según el índice Nikkey.

Gracias a la pila de memoria, en esta pantalla podremos ver el número de victorias total y parcial de los campeones del modo Versus.

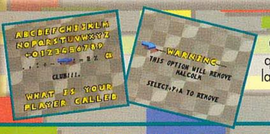
Modo League

A través de este interesante modo de juego, tú y otros 7 jugadores, podréis configurar hasta seis ligas para competir unos con otros. Puntúa todo, así que tendrás que emplear tus habilidades al máximo para conseguir ser el campeón.

Options



Como este apartado es gigantesco, hemos destacado la opción "Records", que sin duda alguna es la más interesante de todas. La información que podemos conseguir va desde los récords específicos de cada circuito, hasta una gráfica en la que veremos nuestros porcentajes. Echa un vistazo a las fotos y juzga por ti mismo.



Gracias a la opción "Rename player", podremos personalizar un monociclo poniéndole el nombre que más nos guste, sin miedo a perder sus récords. Pero si lo que queremos es definirlo, borraremos las partidas que el anterior corredor tenía.

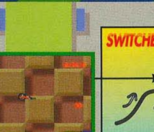
TOURS Y CIRCUITOS

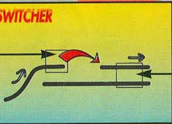
Como bien sabes, el Club Nintendo siempre da más. Y para que lo compruebes, en este apartado no vamos a mostrarte los circuitos, sino que te vamos a dar algunos trucos para que ganes los más problemáticos. Tú pones la habilidad y nosotros ponemos el resto.

CRAWLER

ZOOM ZOO

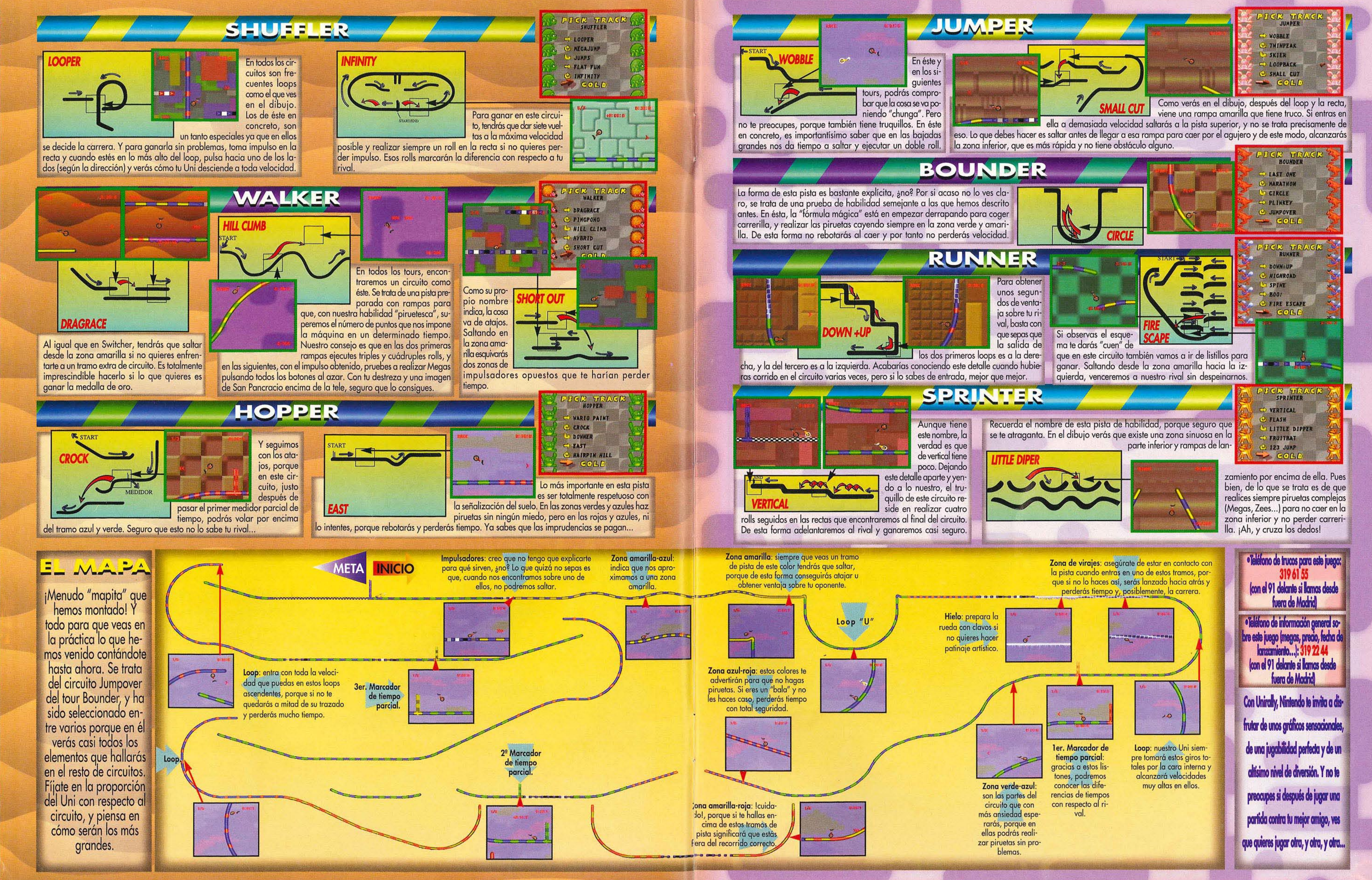
Toma unas décimas de distancia con respecto a tu rival haciendo dos rolls para tomar impulso nada más empezar, y justo al acabar la recta, da un gran salto. Te ahorrarás un trecho pequeño, pero decisivo.







Al finalizar la segunda subida que encontrarás en este circuito, salta en el tramo de color amarillo. De esta forma alcanzarás una zona totalmente recta y llena de impulsadores, y evitarás la inferior, con zonas de "pringe" que tendrías que saltar.



SHUFFLER

LOOPER

En todos los circuitos son frecuentes loops como el que ves en el dibujo. Los de éste en concreto, son un tanto especiales ya que en ellos se decide la carrera. Y para ganarla sin problemas, toma impulso en la recta y cuando estés en lo más alto del loop, pulsa hacia uno de los lados (según la dirección) y verás cómo tu Uni desciende a toda velocidad.

INFINITY

Para ganar en este circuito, tendrás que dar siete vueltas a la máxima velocidad posible y realizar siempre un roll en la recta si no quieres perder impulso. Esos rolls marcarán la diferencia con respecto a tu rival.

WALKER

DRAGRACE

Al igual que en Switcher, tendrás que saltar desde la zona amarilla si no quieres enfrentarte a un tramo extra de circuito. Es totalmente imprescindible hacerlo si lo que quieres es ganar la medalla de oro.

HILL CLIMB

En todos los tours, encontraremos un circuito como éste. Se trata de una pista preparada con rampas para que, con nuestra habilidad "piruetesca", superemos el número de puntos que nos impone la máquina en un determinado tiempo. Nuestro consejo es que en las dos primeras rampas ejecutes triples y cuádruples rolls, y en las siguientes, con el impulso obtenido, pruebes a realizar Megas pulsando todos los botones al azar. Con tu destreza y una imagen de San Pancracio encima de la tele, seguro que lo consigues.

SHORT OUT

Como su propio nombre indica, la cosa va de atajos. Saltando en la zona amarilla esquivarás dos zonas de impulsadores opuestos que te harían perder tiempo.

HOPPER

CROCK

Y seguimos con los atajos, porque en este circuito, justo después de pasar el primer medidor parcial de tiempo, podrás volar por encima del tramo azul y verde. Seguro que esto no lo sabe tu rival...

EAST

Lo más importante en esta pista es ser totalmente respetuoso con la señalización del suelo. En las zonas verdes y azules haz piruetas sin ningún miedo, pero en las rojas y azules, ni lo intentes, porque rebotarás y perderás tiempo. Ya sabes que las imprudencias se pagan...

EL MAPA

¡Menudo "mapita" que hemos montado! Y todo para que veas en la práctica lo que hemos venido contándote hasta ahora. Se trata del circuito Jumpover del tour Bounder, y ha sido seleccionado entre varios porque en él verás casi todos los elementos que hallarás en el resto de circuitos. Fíjate en la proporción del Uni con respecto al circuito, y piensa en cómo serán los más grandes.

Impulsadores: creo que no tengo que explicarte para qué sirven, ¿no? Lo que quizá no sepas es que, cuando nos encontramos sobre uno de ellos, no podremos saltar.

Zona amarilla-azul: indica que nos aproximamos a una zona amarilla.

Zona amarilla: siempre que veas un tramo de pista de este color tendrás que saltar, porque de esta forma conseguirás atajar u obtener ventaja sobre tu oponente.

Zona de virajes: asegúrate de estar en contacto con la pista cuando entras en uno de estos tramos, porque si no lo haces así, serás lanzado hacia atrás y perderás tiempo y, posiblemente, la carrera.

Hielo: prepara la rueda con clavos si no quieres hacer patinaje artístico.

Loop: entra con toda la velocidad que puedas en estos loops ascendentes, porque si no te quedarás a mitad de su trazado y perderás mucho tiempo.

3er. Marcador de tiempo parcial.

Zona azul-roja: estos colores te advertirán para que no hagas piruetas. Si eres un "bala" y no les haces caso, perderás tiempo con total seguridad.

2º Marcador de tiempo parcial.

Zona amarilla-roja: !cuidado!, porque si te hallas encima de estos tramos de pista significará que estás fera del recorrido correcto.

Zona verde-azul: son las partes del circuito que con más ansiedad esperarás, porque en ellas podrás realizar piruetas sin problemas.

1er. Marcador de tiempo parcial: gracias a estos listones, podremos conocer las diferencias de tiempos con respecto al rival.

Loop: nuestro Uni siempre tomará estos giros totales por la cara interna y alcanzará velocidades muy altas en ellos.

JUMPER

WOBBLE

En éste y en los siguientes tours, podrás comprobar que la cosa se va poniendo "chunga". Pero no te preocupes, porque también tiene truquillos. En éste en concreto, es importantísimo saber que en las bajadas grandes nos da tiempo a saltar y ejecutar un doble roll.

SMALL CUT

Como verás en el dibujo, después del loop y la recta, viene una rampa amarilla que tiene truco. Si entras en ella a demasiada velocidad saltarás a la pista superior, y no se trata precisamente de eso. Lo que debes hacer es saltar antes de llegar a esa rampa para caer por el agujero y de este modo, alcanzarás la zona inferior, que es más rápida y no tiene obstáculo alguno.

BOUNDER

CIRCLE

La forma de esta pista es bastante explícita, ¿no? Por si acaso no lo ves claro, se trata de una prueba de habilidad semejante a las que hemos descrito antes. En ésta, la "fórmula mágica" está en empezar derrapando para coger carrerilla, y realizar las piruetas cayendo siempre en la zona verde y amarilla. De esta forma no rebotarás al caer y por tanto no perderás velocidad.

RUNNER

DOWN +UP

Para obtener unos segundos de ventaja sobre tu rival, basta con que sepas que la salida de los dos primeros loops es a la derecha, y la del tercero es a la izquierda. Acabarías conociendo este detalle cuando hubieras corrido en el circuito varias veces, pero si lo sabes de entrada, mejor que mejor.

FIRE SCAPE

Si observas el esquema te darás "cuen" de que en este circuito también vamos a ir de listillos para ganar. Saltando desde la zona amarilla hacia la izquierda, venceremos a nuestro rival sin despeinarnos.

SPRINTER

VERTICAL

Aunque tiene este nombre, la verdad es que de vertical tiene poco. Dejando este detalle aparte y yendo a lo nuestro, el truquillo de este circuito reside en realizar cuatro rolls seguidos en las rectas que encontraremos al final del circuito. De esta forma adelantaremos al rival y ganaremos casi seguro.

LITTLE DIPER

Recuerda el nombre de esta pista de habilidad, porque seguro que se te atraganta. En el dibujo verás que existe una zona sinuosa en la parte inferior y rampas de lanzamiento por encima de ella. Pues bien, de lo que se trata es de que realices siempre piruetas complejas (Megas, Zees...) para no caer en la zona inferior y no perder carrerilla. ¡Ah, y cruza los dedos!

•Teléfono de trucos para este juego: **319 61 55** (con el 91 delante si llamas desde fuera de Madrid)

•Teléfono de información general sobre este juego (megas, precio, fecha de lanzamiento...): **319 22 44** (con el 91 delante si llamas desde fuera de Madrid)

Con Unirally, Nintendo te invita a disfrutar de unos gráficos sensacionales, de una jugabilidad perfecta y de un altísimo nivel de diversión. Y no te preocupes si después de jugar una partida contra tu mejor amigo, ves que quieres jugar otra, y otra, y otra...





Esta historia comienza en el Planeta de los Payasos, un mundo feliz en el que reinaba la alegría y no existía la tristeza. Hasta que un día el malvado Blackjack, un infame pirata espacial, raptó a la hija del Rey de los payasos, la Princesa Honey, y la recluyó en el Planeta de los Piratas. Las intenciones de Blackjack son terribles, pretende que el Rey de los Payasos abdique y así poder apropiarse del reino. Pero el Rey no puede permitir este ultraje y ha decidido enviar a alguien a rescatar a su querida hija. Para la misión ha sido elegido un joven y arriesgado payaso llamado Kid Klown. El sabe que adentrarse en el Planeta de los Piratas no va a resultar nada fácil. Kid va a necesitar toda la ayuda posible ¿Estás dispuesto a ayudarle a rescatar a la Princesa Honey de las garras de Blackjack?

!!LA MAS LOCA AVENTURA JAMAS CONTADA!!

FASE 1. EL BOSQUE.

Nivel Dificultad: 6 Nº Fases de Bonus Ocultas: 3



Este maravilloso bosque es el primer lugar que va a explorar Kid Klown. En su interior le aguardan numerosas trampas preparadas por Blackjack, y lo más importante, la única salida de este precioso lugar, es un puente de madera que tiene una enorme bomba dispuesta a explotar en cualquier momento. !Date prisa!.

!TRONCO VAAaa...! Te pueden pasar dos cosas: que te quedes como una pegatina si pasan por encima de ti, o avanzar más deprisa si logras subirte encima y mantener el equilibrio.

Estos cañones son como los de las películas, nunca se les acaba la munición. Así que si no quieres terminar chamuscado, procura saltar en el momento adecuado.

¿Te hace falta un corte de pelo a "hacha"? ¿No?, pues entonces corre y no te detengas ni un segundo.

El que Kid no se haya lavado la cara esta mañana no es motivo para que le metas en los charcos que hay en el suelo, además, ten en cuenta que perderás un tiempo muy valioso.

Este temible cañón es la clave para alcanzar una de las tres fases de bonus ocultas que hay en este nivel.

!No permitas que Kid se pinche! Para algo tienes el botón de salto, ¿no?

Blackjack es un poco tramposo, y así lo demuestra al esperarnos con una cuerda y con el único propósito de que "hinquemos los piños" en el suelo.

Sólo si has conseguido los cuatro items especiales sin haber repetido la fase, accederás a esta pantalla de bonus en la que podrás recuperar la energía perdida y con un poco de suerte, alguna continuación extra.

FASE 2. LA CIUDAD.

Nivel Dificultad: 7 Nº Fases de Bonus Ocultas: 3

Probablemente la ciudad sea un buen sitio para buscar a la Princesa Honey, así que allí se dirige nuestro buen amigo Kid Klown. Pero Blackjack se ha adelantado y ha colocado otra bomba en Main Street que hará explosión a menos que Kid y tú lo evitéis.

Parece que Kid no le ha caído bien a alguien y le están bombardeando desde las alturas como si se tratase de un objetivo militar.

Siempre hay alguna rotura de un conducto de agua, aunque esta vez más que rotura parece una rebelión de las bocas de incendio... si no lo crees, espera a pasar delante de alguna y entenderás lo que digo.

Los "saltadores" nos pueden servir para avanzar mucho más deprisa, aunque como en este caso también nos pueden ayudar a localizar una fase de bonus oculta.

Estas ruedas que corretean por la calle tienen como único propósito hacer que Kid caiga al suelo, pero si las salta se evitará algún que otro problemilla.

Esta lata de soda es la puerta que te conducirá hasta una fase de bonus. Como verás, se encuentran escondidas en los lugares más inverosímiles.

Estas paredes se pueden pasar de dos maneras: saltándolas por encima o atravesándolas al más puro estilo de los clásicos dibujos animados.

Nuevamente podrás disfrutar de una gratificante fase de bonus, gracias a los items especiales que encontrarás en esta singular ciudad. Pero recuerda que únicamente podrás entrar si los localizas a la primera.

Aunque Blackjack se esconde en cualquier sitio, las alcantarillas resultan uno de los escondrijos más apropiados a su persona.

Como en toda ciudad, no pueden faltar los coches, ni tampoco un paso de cebra en el que no se detienen jamás, aunque haya alguien dispuesto a cruzar.

Fase 3. El Volcan.

Nivel Dificultad: 8 Nº Fases de Bonus Ocultas: 3

Siguiendo la pista de Blackjack, nuestro querido amigo Kid ha llegado hasta las inmediaciones de un volcán, pero no se trata de un volcán normal y corriente, no... ¡Se encuentra en plena erupción!. Seguro que no te esperabas eso, ¿verdad? Pues Kid tampoco, así que corre todo lo que puedas y sal de este infierno lo más rápidamente posible.

Gracias a este globo, Kid podrá sortear los agudos pinchos que le aguardan en su camino.

En más de una ocasión te caerás por la ladera de la montaña perdiendo esos segundos tan vitales. Aunque si, como en este caso, te lanzas al vacío, es probable que te lleves una agradable sorpresa.

Ten cuidado con los chorros de fuego que salen de las paredes o tendrás "payaso flambeado" durante unos segundos y, ¡eso no es nada bueno...!

Este pasillo se derrumba a medida que avanzas sobre él, así que... ¡COOORREEEE!.

¡Y cómo no!, no podían faltar los géisers de fuego que lo único que hacen es molestar y tratar que nuestro amigo se convierta en una "antorcha humana".

Estas enormes piedras recuerdan mucho a una secuencia de una célebre película, aunque ahora no se encuentra en peligro ese intrépido y famoso aventurero, sino nuestro simpático amigo, que puede terminar un poco "chafado".

¿Os suena lo de la maza?, podría ser que Blackjack estuviese rodando un anuncio de turrones aunque en este caso todo parece indicar que no piensa usarla con las almendras, sino contra Kid.

También las rocas ocultan fases de bonus, buena prueba de ello es esta enorme piedra. Ahora lo único que te falta es saber qué piedra es.

Fase 4. La Montaña Helada.

Nivel Dificultad: 8 Nº Fases de Bonus Ocultas: 3

Mucho frío y hielo es lo que se va a encontrar Kid en esta fase, y el pobre ¡sin una mala bufanda que echarse al cuello!. Tras escapar el infame Blackjack del cálido volcán, nuestro querido amigo Kid ha alcanzado las cumbres más altas en un intento desesperado de atraparle y liberar a la Princesa. ¿Lo conseguirá esta vez?.

Ten mucho cuidado, vas sobre hielo y éste resbala. Si quieres recoger todos los items de una vez tendrás que ser mucho más preciso que en las fases anteriores.

Seguro que en este punto vas a caer más de una vez. Saltar de un bloque a otro no es tan fácil como parece, pero si te caes en un determinado punto, vas a encontrar una gratificante fase de bonus oculta.

Estas paredes de hielo son un obstáculo añadido para Kid, ya que el suelo resbala mucho y él debe procurar evitarlas, aunque si choca contra ellas conseguirá que se hagan añicos.

Una supuesta estatua de hielo pretende detenerte. Misteriosamente arroja fuego por los ojos, mientras el suelo te arrastra hacia ella. Entretenido ¿verdad?.

Hay que tener cuidado con los trozos de hielo que hay en el suelo. Algunos pinchan. ...Y si no, que se lo pregunten a Kid.

¡Estalactitas!, no podían faltar en esta fase. Pero no te preocupes por Kid, no le ocurrirá nada tan malo como que le atraviese alguna al caer del techo, no... sólo dará un pequeño traspiés y terminará en el suelo.

Blackjack a bordo de su trineo motorizado, tratará de impedir que Kid alcance la bomba lanzándole chorros de agua que le dejarán helado, y nunca mejor dicho.

FASE 5. LA CUEVA.

NIVEL DIFICULTAD: 9 Nº FASES DE BONUS OCULTAS: 2

POR FIN, KID HA LOCALIZADO LA GUARIDA DE BLACKJACK. EN EL INTERIOR DE ESTA CUEVA SE ENCUENTRA PRISIONERA LA PRINCESA HONEY. TODAVÍA QUEDAN MUCHAS TRAMPAS POR SORTEAR, PERO KID DEBE REALIZAR EL ÚLTIMO ESFUERZO SI QUIERE LIBERAR A LA PRINCESA Y GANAR EL FAVOR DEL REY.



LA POCA ILUMINACIÓN DE ESTE LUGAR LE VA A PRESENTAR UN PROBLEMA A KID, QUE SE ENCONTRARÁ CON MUCHOS OBSTÁCULOS DE "SOPETÓN" Y SIN TIEMPO PARA REACCIONAR.



ESTAS MANOS PLANTADAS EN EL SUELO COMO SI FUESEN LECHUGAS TE PUEDEN HACER PERDER UN TIEMPO MUY VALIOSO.



EL FANTASMA QUE A TODOS PASMA, O MEJOR, CONGELA. PORQUE CON UN LAMETÓN DE ESTE FANTASMÓN KID SALTARÁ HELADO HASTA LA MÉDULA.

LAS CAÍDAS NO SIEMPRE SON MALAS. PRUEBA DE ELLO ES ESTA FASE DE BONUS QUE SE ENCUENTRA EN UNO DE LOS ABISMOS QUE DEBES SALTAR.





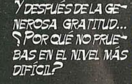


EN ALGUNOS PUNTOS DEBERÁS CRUZAR LOS ABISMOS EN "TIROLINA", AL MÁS PURO ESTILO DE LOS BOINAS VERDES.



AUNQUE NO ESTÉS EN LA CÁRCEL, EN MÁS DE UNA OCASIÓN TE VERÁS ENTRE REJAS. PERO ESTO NO ES PROBLEMA PARA KID, YA QUE CON UN BUEN PLAN DE ADELGAZAMIENTO Y UNOS CUANTOS ESTIRONES, CONSEGUIRÁ PASAR ENTRE LOS BARROTES.

ESTOS TRIDENTES QUE, CASUALMENTE, CAEN DEL TECHO, NO HARÁN MÁS QUE ESTORBAR A NUESTRO PEQUEÑO AMIGO EN SU AFÁN POR ALCANZAR EL FINAL.





AL FIN HAS ENCONTRADO A LA PRINCESA HONEY, PERO... ¿QUÉ LLAVE ES LA QUE ABRE SU CELDA?. UN ERROR PODRÍA RESULTAR FATAL, BUENO, UN ERROR NO, PERO CINCO SÍ, YA QUE TENDRÁS CINCO OPORTUNIDADES PARA AVERIGUAR CUÁL ES LA CERRADURA CORRECTA.



SUERTE QUE TU PERSPICACIA TE HA AYUDADO A ENCONTRAR LA CERRADURA CORRECTA...





Y DESPUÉS DE LA GENEROSA GRATITUD... ¿POR QUÉ NO PRUEBAS EN EL NIVEL MÁS DIFÍCIL?

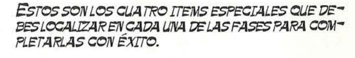




ICONOS





ESTOS SON LOS CUATRO ITEMS ESPECIALES QUE DEBES LOCALIZAR EN CADA UNA DE LAS FASES PARA COMPLETARLAS CON ÉXITO.



CADA VEZ QUE RECOJAS UNA CÁPSULA COMO ÉSTA, KID PODRÁ RECUPERAR PARTE DE SU ENERGÍA PERDIDA.



LAS MONEDAS SON MUY ÚTILES PARA PODER TENER MÁS OPORTUNIDADES EN LAS FASES DE BONUS FINALES.



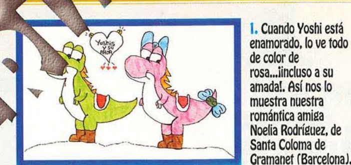
CON ESTE ICONO OS INDICAMOS ALGUNAS DE LAS FASES DE BONUS QUE HAY EN EL JUEGO.



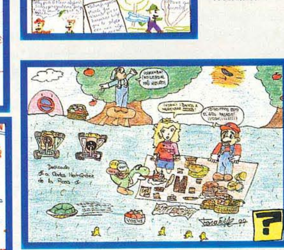
ESTE GLOBO TE AYUDARÁ A DESCENDER A CIERTAS ALTURAS QUE, DE OTRO MODO, RESULTARÍAN PELIGROSAS PARA KID.

EN EL INTERIOR DE ESTE GLOBO SE ESCONDEN OBJETOS COMO LOS ITEMS ESPECIALES, MONEDAS...

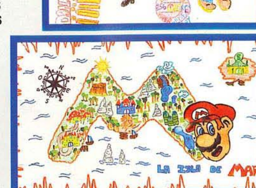
MARIO GALERÍA



1. Cuando Yoshi está enamorado, lo ve todo de color de rosa...¡incluso a su amada!. Así nos lo muestra nuestra romántica amiga Noelia Rodríguez, de Santa Coloma de Gramanet (Barcelona).



2. Parece que Mario y Luigi tienen, aunque no ocurra muy a menudo, ciertos problemillas de entendimiento... Buena prueba de ello es este divertidísimo cómic que nos ha enviado Rocío Alejandro, de Canilla de Aceitunas (Málaga).



3. Pauline está embelesada mirando a su admirado Mario, mientras éste juguetea con Diddy en este bonito dibujo que nos ha enviado Gina María Carnero, de Arrecife (Lanzarote).

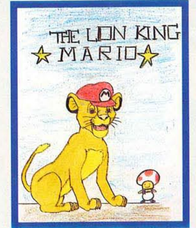


4. ¿Te imaginas todos los poderes de Batman unidos a la valentía y sagacidad de Mario?... Pues bien, aquí tienes el resultado: Batmario. Un poderoso e intrépido personaje que ha elaborado Abraham Marín, de Mislata (Valencia).

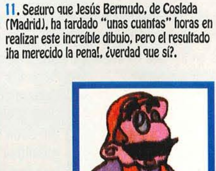
5. Esta preciosa isla que ha dibujado Daniel Delgado, de Bollullos del Condado (Huelva), tiene todo lo necesario para que Mario viva en ella, ¡hasta la forma!.

6. Es el cumple de Yoshi y la pandilla se ha trasladado al campo para celebrar una gran fiesta en su honor. Una idea genial que nos ha enviado Fernan Hernández, de Las Palmas de Gran Canaria.

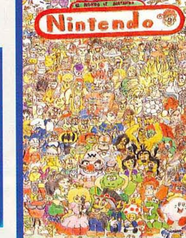
7. ¡Hasta a Mario se le han puesto los pelos de punta ante la maravillosa perspectiva de poder disfrutar de la consola ULTRA 64! Seguro que el creador de este original dibujo, Jose Antoni Avila de Hospitalet (Barcelona), es también otro seguidor de las nuevas tecnologías de Nintendo.

8. El Rey León que ha dibujado Raúl Vazquez, de Lérida, tiene un aire muy familiar a Mario, ¿a qué ya sabéis por qué?



9. Este magnífico coche que ha dibujado Verónica Amorós, de Elche (Alicante), tiene toda la pinta de convertirse en un campeón, ¡invencible!.



11. Seguro que Jesús Bermudo, de Coslada (Madrid), ha tardado "unas cuantas" horas en realizar este increíble dibujo, pero el resultado ¡ha merecido la pena!, ¿verdad que sí?.



10. Macarena Gallego, de Córdoba, nos ha enviado un extenso y colorido cómic del cual os mostramos unas cuantas viñetas. Os aseguro que el resto es igual de suuuuuper divertido

12. Este Mario de madera que nos ha enviado Alfonso Fernández, de Puerto Sagunto (Valencia), es aparte de bonito, ideal para poner en la nevera.



DIARIO DE MARIO

EL CHIP SUPER FX REVOLUCIONA EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Starwing marcó el comienzo de una nueva era en la historia de los videojuegos al ser el primer juego con el **CHIP SUPER FX** incorporado. Posteriormente, la Segunda Generación del **CHIP SUPER FX** hizo su aparición con **STUNT RACE FX** demostrando las "maravillas técnicas" que es capaz de crear.
Ahora Nintendo ha anunciado el lanzamiento, para un futuro próximo, de dos nuevos cartuchos que llevarán la Segunda Generación del Chip Super FX incorporado: **STARWING II** y **COMANCHE**.



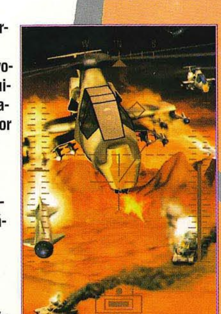
Garantiza la continuidad y el éxito de esta prometedora saga de videojuegos puesto que, aunque el equipo se mantiene intacto, esta segunda parte contará con nuevas e interesantes características que lo convertirán en uno de los mejores de acción-simulación que existen para **SUPER NINTENDO**.



Nuevas naves, posibilidad de elegir a qué planeta o áera del sistema se desea ir, posibilidad de elaborar planes estratégicos de defensa, mayor movilidad... Bastante completo, ¿verdad?... Pues aún hay algo que todavía no os he comentado, algo primordial que quizá echabais de menos en Starwing, sí, efectivamente, me refiero al modo simultáneo para 2 jugadores que como ya habréis adivinado, va a tener este nuevo y flamante cartucho.

COMANCHE

Es un excelente simulador de vuelo que nos permitirá pilotar un helicóptero ultra moderno (Boeing-Sikorsky Rah 66) con capacidad para volar a gran velocidad (150 millas por hora) y equipado con un impresionante armamento: ametralladora de 20 mm capaz de disparar 25 balas por segundo, misiles "Hellfire" con radar, misiles de 70 mm "Rockets", misil "Stinger" aire-aire...



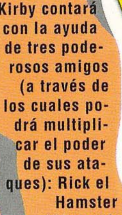
Durante 30 misiones podrás disfrutar de una increíble sensación de realismo gracias a los gráficos en 3D que es capaz de realizar esta Segunda Generación del **CHIP SUPER FX**.



Sin duda la gran jugabilidad de este título será otra de sus bazas más importantes y más si tenemos en cuenta su interesante modo para 2 jugadores.

KIRBY'S DREAM LAND 2 VUELVE EL SUEÑO DE LOS JUGONES

Kirby, uno de los personajes más tragones y simpáticos de Nintendo, y sin duda, uno de los más queridos, vuelve a **GAMEBOY** con una nueva aventura de acción que sorprenderá por sus definidos gráficos y su excelente jugabilidad.
De nuevo Kirby tendrá que enfrentarse al perverso y persistente Rey Dedede, y por supuesto, seguirá manteniendo su "virtud" de tragarse a los enemigos que se interpongan en su camino.



En cuanto a las innovaciones de este título, cabe destacar que Kirby contará con la ayuda de tres poderosos amigos (a través de los cuales podrá multiplicar el poder de sus ataques): Rick el Hamster (Siervo de la Tierra), Kain el pez (Siervo del Mar) y Coo el buho (Sirviente del Cielo). Interesantes amigos ¿verdad?

LAS ULTIMAS NOTICIAS SOBRE NINTENDO ULTRA 64

No sólo tenemos sorpresas para **SUPER NINTENDO** y **GAMEBOY**, también os vamos a contar, en rigurosa exclusiva, lo ultimísimo sobre **NINTENDO ULTRA 64**.
Para empezar, Nintendo América ha anunciado con enorme satisfacción, la gran innovación tecnológica que supone la utilización de Rambus Inc. high-speed **RAM** (Memoria de Acceso Rápido). Para los menos "puestos" permitidme explicaros que esto significa que la consola **ULTRA 64**, podrá acceder a información en mucho menos tiempo, ofreciendo imágenes en movimiento más detalladas y más rápidamente que los sistemas que utilizan memoria convencional.

Respecto al software para **ULTRA 64** también tenemos grandes noticias: el juego de PC más vendido en el mundo durante 1.994 será realizado por **WILLIAMS ENT**. para la nueva consola de 64 bits de **NINTENDO**. Nos estamos refiriendo a **DOOM**. Aunque todavía es pronto para hablar de sus características, podemos afirmar que tendrá "ciertas" mejoras con respecto a la versión de ordenador, debido a la capacidad técnica de la **"ULTRA"**.



Por su parte, MultiGen Inc. ha desarrollado unas aplicaciones para crear juegos en tiempo real en 3D lo cual permitirá, entre otras cosas, crear simuladores de vuelo excepcionales y juegos increíbles de Realidad Virtual.

LA ULTIMA MAQUINA DE CAPCOM

Siguiendo con las buenas noticias tenemos que hablar de "la gran C", es decir de **CAPCOM**. Después de meterse en el mundo del cine con la película basada en el juego Street Fighter II (protagonizada por Jean-Claude Van Damme), Capcom ha querido hacer el "más difícil todavía" y, ¡lo va a conseguir!. Ya está trabajando en un nuevo proyecto: **STREET FIGHTER "THE MOVIE"** una espectacular máquina recreativa que contará, entre otras cosas, con secuencias digitalizadas de la película.



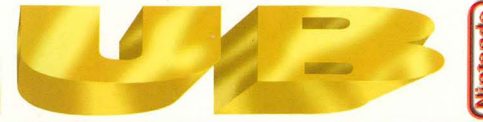
UN NUEVO CHIP PARA UN NUEVO MEGAMAN X

Y más sorpresas "capconianas", en esta ocasión para **SUPER NINTENDO**: **MEGAMAN X2**. Aparte de contar con nuevos enemigos, nuevos escenarios y por supuesto nuevo y poderoso armamento. Sin duda, la mayor innovación de este título es que lleva incorporado un Chip llamado **C4**. Este revolucionario chip se encarga de realzar los gráficos en 3D consiguiendo perspectivas tridimensionales y rotaciones espectaculares pero eso sí, con el genuino estilo de **MEGAMAN**.









CLUB Nintendo

DIA A DIA

Por fin le ha tocado el turno a uno de los departamentos que más interés suscita entre todos vosotros: el de la REVISTA. A continuación os vamos a mostrar todos los pasos que seguimos para elaborarla. Como podréis comprobar es un trabajo bastante duro, pero os podemos asegurar que resulta de lo más gratificante.



Lo primero es seleccionar los juegos que se van a incluir en la revista. Para ello se reunen todos los encargados de la elaboración de la misma y se discute (cordialmente, por supuesto) sobre los títulos más interesantes, hasta llegar a la selección definitiva.



Ahora hay que pensar en el número de páginas que debe ocupar cada juego y también, en la mejor manera de enfocar el artículo. Finalmente, se elabora el planillo de la revista para que todos sepan cómo y cuándo tienen que entregar los juegos.



Los maquetadores de la revista, Javi y Carlos, están hablando con el Director, Gabriel, para concretar los detalles sobre la portada.

Jose, uno de los redactores de la revista, está inmerso en uno de los juegos que se va a incluir. A la vez que lo juega va sacando fotos de las pantallas más interesantes.



Por su parte Paco, otro de los redactores de la revista, está elaborando un mapa de Unirally de Super Nintendo, un trabajo que requiere mucha concentración.



Ana, la chica redactora, ya ha terminado el "Diario de Mario" y se lo entrega a Gabriel para su corrección. Es muy importante controlar todos los detalles.

Cuando, finalmente, el artículo está preparado, se entrega a los maquetadores de la revista para que éstos comiencen su decisiva labor. En este momento Merche le entrega a Javi otro de los juegos que ya está corregido por los chicos del CLUB, lo cual significa que ya está listo para maquetar.



Gabriel, sin perder un momento, les está comentando a los "chicos de la revista" cómo quiere enfocar otro de los juegos que se va a incluir en este número: fotos más grandes, quizá algún mapilla, menos texto…



Carlos entrega a Jose y a Paco una prueba de color que es, como su propio nombre indica, una prueba del artículo perfectamente hecho y tal y como va a salir en la revista, siempre que todos den su visto bueno.



¡Prueba superada! (y nunca mejor dicho)... Las cosas marchan bien, pero eso no significa que haya un minuto de descanso: escribir, jugar concienzudamente, corregir... ¡Todavía hay mucho que hacer antes de acabar este número!



Aparte de elaborar la revista, en el CLUB, también nos encargamos del envío de la misma. Aquí, Gabriel está poniendo a punto nuestra base de datos para tratar de sacar todas las etiquetas de los socios y poder enviar la revista en el día exacto.



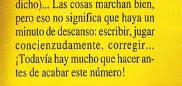
Nuestras chicas de producción también tienen "tarea". Ellas son las encargadas de ponerse en contacto con la empresa que se encarga de distribuir la Revista para concretar el día de la entrega.



Ya sólo hay que comprobar que todos los fotolitos están correctos, que es lo que está haciendo Merche en este preciso momento.



Esa original carpeta que Merche entrega a Olga contiene, ni más ni menos, que todos los fotolitos de nuestra revista. Hay que llevarlos a la imprenta ¡cuanto antes!, y nadie mejor que Olga para llevar a cabo tan importante misión.



CUADRO DE HONOR



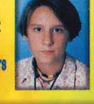






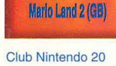












Débora Sebastián
Terminar
Duck Tales (GB)

Irene Yagüe Del Barrio
Terminar
S. Mario Land 2 (GB)

Aizea Peñarrubia
Terminar
S. Mario Land 2 (GB)

Irene Jiménez Pacheco
Terminar
Aladino (SN)

Ana Rubio Ramírez
Terminar
S. Mario World (SN)

Gonzalo Fernández Sotelo
Terminar
Mario Land 2 (GB)

Jose María Serrano Pérez
Terminar
S. Mario All Stars (SN)

Santiago Sojo Chaus
Terminar
Kirby's Dream Land (GB)

Gunther Gustavo Soto
Terminar
Los Pitufos (SN)

Jesús Martínez
Terminar
Wario Land (SN)

FOTOTRUQUI



Un aventurero como Mario no podía perderse una aventura como la de Donkey Kong Country. Así que, aquí está con su inseparable Yoshi, el cual parece que tiene ciertos problemas de entendimiento con un tierno cocodrilo que se ha encontrado...

MARIOMETRO

¿Qué es lo que más te gusta del CLUB NINTENDO?, ¿y lo que menos?... ¿Te parecen buenos todos los lanzamientos que tiene previstos Nintendo?, ¿te gustaría incluir alguna "cosilla" en nuestra revista? ¿sí?, ¿no?... Esta es tu oportunidad de decirnos todo lo que opinas del CLUB y de NINTENDO en general, ya sabes, todo lo bueno y también todo lo malo. Estamos dispuestos a escucharte y por supuesto, a publicar tus sugerencias en nuestro infalible MARIOMETRO. Así que, no pierdas ni un minuto y envíanos todas tus opiniones a: CLUB NINTENDO - Paseo de la Castellana 39 3º - 28046 Madrid

¡¡¡Te esperamos!!!



-El anuncio del Tetris 2.
-Que exista el Súper GAMEBOY.
-Los mapas de la revista ayudan un montón.
-Que se pueden hacer consultas teléfonicas en el CLUB.
-El "Día a Día" del Club ¡es genial!.
-Donkey Kong Country ¡menudo juego!.

-Que no haya reuniones de socios cada 4 años en la sede central de Nintendo.
- Que no haya una sede del Club en cada ciudad.
- Que no haya anuncios del Club Nintendo en la tele.
-Que no haya variedad de juegos de lucha para la Gameboy.
- No poder conocer a los miembros del CLUB en persona.
- Que no se publiquen más dibujos en "Mario Galería".

Agradecemos su colaboración a:
Joaquín Cequiez Sánchez, Fernando Navarro González, Alfonso Luis Montejo Raez, Macarena Gallego Fernández, Salvador Fernández Calderón, Rubén Racero Regalado, Antonio Rull Rodríguez.

IMPORTANTE

COMUNICADO A LOS SOCIOS DEL CLUB NINTENDO

1 **Como sabéis, en los números 6 y 8 de nuestra revista, hicimos un llamamiento a todos los socios para que renovarais la suscripción gratuita a nuestra revista. Os queremos agradecer el enorme interés que habeis demostrado y que hemos podido comprobar por la inmensa cantidad de llamadas, cupones y cartas que hemos recibido.**

Recordamos a todos los socios que no se han puesto en contacto con nosotros para efectuar su renovación, que no recibirán más números de nuestra revista. Y a aquellos que hayan efectuado su renovación que recibirán puntualmente el próximo número correspondiente al mes de abril.

Si necesitáis alguna aclaración, poneos en contacto con las chicas del S.A.C. al siguiente número de teléfono: 91/3192244, ¡estaremos encantados de atenderos!.

2 Atendiendo a las continuas demandas de nuestros socios, hemos puesto a vuestra disposición un nuevo servicio de información especializada sobre futuros lanzamientos, en el teléfono habitual del S.A.C.: 3192244 (con el prefijo 91 si llamas desde fuera de Madrid).

De este modo, a partir de ahora podréis saber al instante la fecha aproximada de salida de vuestro juego favorito, qué segundas partes se están realizando en estos momentos, en qué nuevo proyecto está trabajando cada compañía, incluida la propia Nintendo, que nuevos héroes van a asomar a vuestras consolas, megas, el tema de cada juego, y en general, todo lo que necesitáis saber, y todo ello sólo marcando vuestro número habitual de atención al consumidor. ¡No dejéis escapar esta oportunidad!

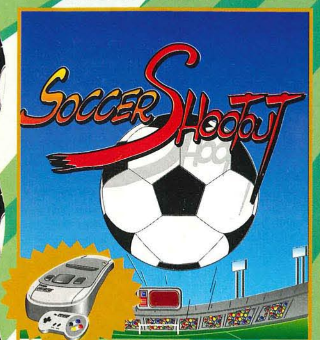
3 **Nuestro Departamento de Juegos también ofrece un servicio aún más completo y eficaz. En primer lugar, tiene un número de teléfono exclusivo donde se da toda la información sobre trucos y posibles "atascos" de todos los juegos distribuidos por Nintendo España, así como los que consideramos más interesantes de otras compañías. Pero además, también proporcionamos información de los títulos que no son jugados en el CLUB. Para ello, tomamos nota de los datos del socio que ha realizado la pregunta, buscamos en todos nuestros archivos y, finalmente, nos ponemos en contacto con él para darle la información que hemos encontrado. ¡No hay "atasco" que nuestros jugones no sepan solucionar!, compruébalo marcando el siguiente número de teléfono: 3196155 (con el prefijo 91 delante si llamas desde fuera de Madrid).**

4 **¿Tu hermano pequeño te ha roto algún número de nuestra revista? ¿Te desapareció un ejemplar de nuestra revista como por "arte de magia"? ¿No encuentras por ninguna parte la Guía de Jugones?... Sea cual sea tu problema, no tienes motivo para preocuparte porque en el CLUB, tenemos a tu disposición los números atrasados de nuestra revista y ejemplares de la Guía de Jugones. Para conseguirlos sólo tienes que decirlo, bien por carta escribiendo a:**

CLUB NINTENDO **Paseo de la Castellana 39**
28046 Madrid

O bien llamando al teléfono del S.A.C.: 3192244 (con el prefijo 91 si llamas desde fuera de Madrid)

EL DEPORTE REY EN SU MAXIMA EXPRESION



Capcom se ha vuelto a desmarcar de todos sus rivales. Y lo ha hecho con un juego, o mejor dicho, con un simulador de fútbol que es una auténtica maravilla en todos los aspectos. Nos estamos refiriendo a "Soccer Shootout", que dentro de unos meses desembarcará en España y hará que te apasiones con este género, si no lo has descubierto aún. La perspectiva, los movimientos, los pases, las jugadas... sin duda alguna, el fútbol es fútbol.

• FECHA POSIBLE LANZAMIENTO: ABRIL
• PRECIO RECOMENDADO APROXIMADO: 9.990

Opciones

Al comenzar el juego, aparecerá esta pantalla con las 6 opciones que puedes escoger. Todas son de lo más interesante y aunque podrás deducir su contenido por el nombre, hemos decidido desglosarlas una a una para que no se te escape ni un solo dato. ¡Allá vamos...!



Exhibition

En este modo, podrás jugar un partido amistoso contra la máquina o contra tus amigos. Sí, sí, en plural, porque podréis competir hasta ¡cuatro a la vez! Aparte de este interesante detalle, tendrás que elegir el tiempo (3, 5 ó 10 minutos cada parte), el tipo de césped (estadio A o B) y uno de los 12 equipos que te ofrecen. ¡Ah!, lo que más "mola" es que España está entre ellos.

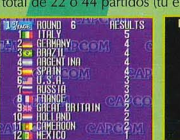




Main Game



Podríamos decir que el nombre engaña un poco, porque realmente esta opción es el modo Liga. En ella jugarás un total de 22 ó 44 partidos (tu eliges) contra el resto de equipos, y obtendrás un punto por partido ganado o cero si pierdes. Pero además, como los señores de Capcom han pensado en todo, te entregarán uno de esos passwords que se cotizan como el oro, para que puedas continuar donde lo dejaste.





All-stars

Gracias a esta opción, tendrás a tu disposición un equipo de ensueño, compuesto por los mejores jugadores de cada escuadra. Pero no todo el campo es orégano, porque te enfrentarás en un amistoso a otro equipo igual de fuerte y lleno de estrellas que el tuyo. Será un partido en la cumbre y aunque no notes mucha diferencia, creetelo y te divertirás más.







Penalty Kick



En un buen juego de fútbol, esta opción es totalmente imprescindible. Y como éste es de los mejores, la simulación de los lanzamientos de penalty es una verdadera maravilla. Selecciona modo exhibición o modo torneo y conviértete en un especialista, que nunca está mal.



Indoor soccer

En esta interesante modalidad, que ya conocerás por otros títulos de fútbol, podrás jugar en un miniestadio de piso sintético y rodeado por paredes. Es una especie de "futbito-hockey" con ocho jugadores en el que, por muy bestia que seas, nunca te pitarán falta.

Training

Para ser campeón del mundo tendrás que dominar a la perfección todas las facetas del juego, y para que esto ocurra, sólo tienes que hacer una cosa: entrenar. Esto es lo que vas a hacer en la opción Training, demostrando tu habilidad en los cinco aspectos del juego más importantes: driblar, disparo a puerta, lanzamiento de corners, falta directa y robo de balón. En todas tendrás diez oportunidades puntuables sobre 10 para demostrar tu valía, exceptuando el dribbling, en el que sólo gozarás de una.



¡Rápido! No pierdas ni un segundo y pasa entre los conos siguiendo la flecha.

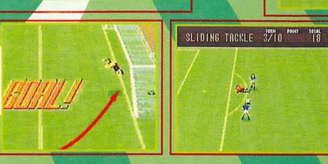


Despista, regatea, pasa y marca gol. El defensa es muy rápido y tendrás que emplearte a fondo para no perder el balón y obtener los 10 puntos.

Conviértete en un experto lanzador de corners pegándole con rosca al balón. Si consigues colocarlo sobre la flecha, ¡eres todo un genio!



Afina tu puntería en las faltas directas para colocar la pelota en el fondo de la portería. Imprime efecto a tus lanzamientos e intenta buscar las escuadras para marcar.

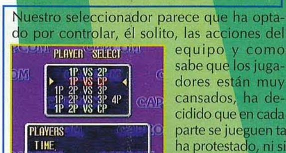


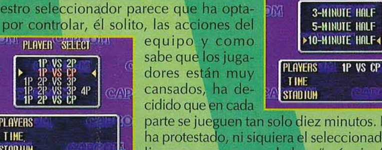
Mueve a tu defensa con habilidad para arrebatarle el balón a los dos delanteros contrarios. Lo más efectivo: cortarles la línea de pase.

El partido

¡Buenas tardes, señores espectadores! De nuevo el Canal Nintendo está con ustedes para retransmitir, desde el estadio de Boston, el partido de cuartos de final que enfrenta a las selecciones de España e Italia. El ambiente es excepcional y el colorido en las gradas es tremendo, aunque no aparece por ninguna parte "Manolo el del bombo"...







Nuestro seleccionador parece que ha optado por controlar, él solito, las acciones del equipo y como sabe que los jugadores están muy cansados, ha decidido que en cada parte se jueguen tan solo diez minutos. Nadie ha protestado, ni siquiera el seleccionador italiano que es una verdadera "máquina".

Cuando quedan muy pocos minutos para el comienzo del choque, la organización necesita que se confirme la nacionalidad de los equipos. Por esta razón, los encargados de relaciones externas de las selecciones han tenido que indicarles las banderas de ambos países.



Atención señores espectadores, nuestro compañero a pie de campo nos comunica que ya se conocen las formaciones iniciales. Pero... ¿qué es esto? Parece que las alineaciones se han realizado con los nombres de pila de los abuelos de los jugadores, ejem... o eso creemos. Bueno, olvidemos este detalle porque cuatro de los seleccionados van a ver el partido desde la grada. ¡Animo chicos, otra vez será!



Parece que tenemos en nuestros micrófonos al seleccionador. Buenas tardes Seleccionador, ¿que formación va a emplear? "Bueno, realmente no se si optar por una formación clásica y fija, como puede ser una 4-4-2 o una 4-5-1, o bien colocar libremente a cada jugador en el campo según mi criterio". ¿Podría decirnos algo concreto? "Bueno, realmente creo que voy a optar por lo segundo, pero prefiero que lo vean en mi pizarra". Muchas gracias Seleccionador y muchísima suerte. "Gracias a ustedes".



Por fin señores telespectadores, el partido va a comenzar. El centrocampista "estrella" de nuestra selección va a llevar a cabo el saque inicial, las espadas están en todo lo alto, la tensión es enorme, ¡me va a dar un ataque!

¡Atención! El delantero italiano avanza con peligro por la banda derecha. Los intentos de nuestro defensa para arrebatarle el balón son infructuosos, y parece que no puede detenerle en su avance.

El pase ha sido magistral, pero su compañero en la punta lo ha desperdiciado intentando ejecutar una dificilísima volea que se ha marchado fuera. El guardameta español se dispone realizar el saque de puerta empleando su potente disparo.

El partido ha entrado en una fase un tanto aburrida. El juego se está desarrollando en el centro del campo sin que ninguno de los equipos se lance definitivamente al ataque.

Pero, ¡cuidado!, porque el "crack" italiano está penetrando peligrosamente con el balón a través de nuestra zaga. Parece que va a lanzar, chuta y... el largero repele el disparo. ¡El número nueve se aprovecha del rechace, centra al segundo palo y goooooool...! Un error defensivo ha causado que el punta se anticipase al movimiento del defensa español y colocara la pelota en el fondo de la red. Las cosas se ponen feas para nuestros colores.

Nos estamos durmiendo en la cabina, señores. De nuevo estamos presenciando una sucesión de errores por parte de ambas escuadras, aunque... ¡un momento! El centrocampista español se ha zafado de su marcador y está penetrando en el área. Chuta raso a la base del poste y... ¡GOOOOL! ¡Magnífico, soberbio, supremo, genial! Una acción individual de nuestra estrella ha hecho que nos cambiara a todos la cara.

Cuando queda algo más de un minuto para el final de la primera parte, el lateral hispano ha hecho una dura entrada a uno de los delanteros italianos. Antes de tomar una decisión, el árbitro está viendo una repetición de la jugada a cámara lenta y... parece que por una vez la suerte nos sonríe. Todo va a quedar en una amonestación verbal.

Fin de la primera parte. Desde Boston, damos paso a la publicidad.

Se reinicia el encuentro, señores, y aquí sigue el Canal Nintendo al pie del cañón, para seguir narrándoles lo que sucede, y lo que no sucede también.

Ambos equipos han comenzado muy fuerte. Los ataques se suceden en una portería y otra, pero los cancerberos están inconmensurables.

¡Qué tensión, señores espectadores! ¡Se me para el marcapasos! Los jugadores están poniendo toda la carne en el asador para hacerse con la pelota y fruto de esa lucha, están provocándose acciones de lo más espectaculares.

¡Terrible, lo que acabamos de ver en el campo! Es el único calificativo que se le puede dar a la falta que han realizado sobre uno de nuestros centrocampistas. Pero vemos que ha obtenido su castigo. La selección italiana se queda con un jugador menos.

Parece que el jugador español se ha "calentado" un poco, porque ha entrado con dureza al defensa "azurri" para desequilibrarle y hacer que no llegase a la pelota. Creemos que el árbitro no lo ha visto, porque ha sido una entrada bastante peligrosa y merecedora de tarjeta.

Pero, ¡cuidado! porque gracias a esa acción, el líbero español ha recuperado el balón. Pasa al delantero deportivista que avanza peligrosamente por la banda izquierda. Centra con rosca al área yyyy... ¡uf, que poco ha faltado para que su compañero alcanzase la pelota!

De nuevo están atacando nuestros chicos. Disculpen nuestra subjetividad, pero es que el partido está super emocionante y los colores se sienten, señores. Atenciónnnn, ¡qué zapatazo ha soltado nuestro medio-punta desde la banda y cómo ha volado el cancerbero italiano para evitar que la pelota se colase por la escuadra!

Nos comunican que está habiendo problemas con la señal de vídeo. ¡El partido está tan caliente que se habrá derretido algún componente del satélite!

¡Cómo está peleando nuestra selección! Quedan menos de seis minutos y los jugadores saben que la derrota supondría el final de su andadura y cuan... ¡Pase en profundidad de cabeza para el delantero, que penetra en el área, regatea al defensa, avanza en horizontal frente al área pequeña, dispara y GOOOOOOOO-OL! ¡GOOOOOL de España...! ¡Por favor, denme otro marcapasos!

¡Está ganando nuestra selección! Hay que retener el balón y cortar toda posibilidad de ataque italiano. Y eso es lo que están haciendo nuestros defensas.

La pelea de nuestros jugadores se ha visto reforzada con la nueva estrategia del seleccionador. Sin renunciar al ataque (deja cuatro delanteros), ha modificado la línea defensiva, en la que se queda el número dos, muy retrasado, cubriendo las espaldas de sus compañeros. Esperemos que estos cambios frenen el chaparrón de ataques italianos.

A falta de tres minutos para el final del choque, saca de banda "el terror napolitano" sobre el centrocampista, que centra de volea ¡peligro! sobre el "crack" y cuidadoooo... La intervención del portero español ha evitado lo que supondría un catastrófico empate para nuestra selección. ¡Qué partidazo está haciendo nuestro guardameta!

¡Esto se acaba, señores! Los ataques incesantes de la selección italiana durante estos cinco últimos minutos, no se han visto materializados en gol. Ahora, en tiempo de descuento, todos estamos esperando los tres pitidos del árbitro. ¡El sueño está cada vez más cerca!

¡Se acabó! ¡Final del partido! ¡España se ha clasificado para cuartos de final! ¡Esta tarde, este grupo de hombres ha escrito una gloriosa página en la historia de nuestro fútbol! Desde Boston, el Canal Nintendo se tiene que despedir de ustedes hasta la próxima retransmisión, aunque la programación sigue con la película "Space Invaders: Plaga en el espacio". Millones de gracias por su atención y buenas tardes.

Teléfono de trucos para este juego: 319 61 55 (con el 91 delante si llamas desde fuera de Madrid)

Teléfono de información general sobre este juego (megas, precio, fecha de lanzamiento...): 319 22 44 (con el 91 delante si llamas desde fuera de Madrid)

UN JUEGO DE LEYENDA

Eran finales de los años 70, concretamente el año 1978, cuando en los salones recreativos aparecía una máquina que marcaría un hito en la historia. A pesar de que en aquellos tiempos, como recordaréis los que tengáis unos "cuantos" añitos, las máquinas eran en blanco y negro y el apartado del sonido se limitaba a unos cuantos pitidos y poco más, este juego se consagró como uno de los mejores "matamarcianos" de la época. Ahora puedes volver a disfrutar de este gran juego, totalmente renovado para aprovechar la capacidad de tu consola, en tu querida Gameboy o en tu Super Nintendo a través de Super Gameboy.



Vas a poder disfrutar de este título de dos maneras diferentes: en tu Gameboy de la misma forma que siempre, o en tu Super Nintendo, donde podrás recrearte con el marco de la máquina recreativa original o, si quieres, jugar a pantalla completa.



Y por si esto te parece poco, también podrás jugar solo o contra otro amigo utilizando tanto tu Gameboy con el cable Game Link, como tu Super Nintendo.

ARCADE

En la versión arcade disfrutarás de toda la emoción de Space Invaders a pantalla completa. Podrás elegir el modo que más te guste: Blanco y Negro, Color... o incluso con un decorado de fondo.













SUPER GAMEBOY







Super Gameboy es, tal vez, la opción más parecida a la recreativa de la calle, ya que verás el marco de la máquina original y te dará la sensación de estar jugando realmente en ella.

ENEMIGOS





MISTERIO

30 PUNTOS

20 PUNTOS

10 PUNTOS

Como véis, las múltiples opciones que plantea lo hace ser un título realmente interesante que nadie debería perderse. Esperamos que este breve recorrido, haya despertado en todos el mismo entusiasmo que en sus días causó la máquina recreativa.

VERSIÓN 256 COLORES SUPER GAMEBOY

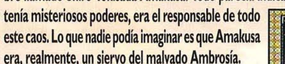
¡¡GOLPE MORTAL!!

SAMURAI SHODOWN

Eran finales del siglo XVIII cuando Japón se vio sumido en una serie de desastres naturales y sanguinarias guerras. Muy pronto, el mal que había provocado todos estos conflictos se extendía, a través de los inmensos océanos, a toda la tierra. El momento en el que comenzaron estos extraños acontecimientos, se asoció con la inesperada presencia misteriosa de un hombre llamado Shiro Tokisada Amakusa. Todo parecía indicar que él, del cual decían tenía misteriosos poderes, era el responsable de todo este caos. Lo que nadie podía imaginar es que Amakusa era, realmente, un siervo del malvado Ambrosía. El mundo se encuentra en peligro y solamente un Samurai Shodown es capaz de salvarlo, ¿eres tú ese Samurai?







TIPO DE JUEGO.....ARCADE LUCHA
Nº DE JUGADORES..1 ó 2 SIMULTANEOS
Nº DE MEGAS..........................2
Nº DE FASES...............13
NIVEL DE DIFILCULTAD.....7

SOMBRAS





En un título como éste no podían faltar las famosas "Sombras". De este modo podréis jugar dos jugadores con el mismo personaje, y lo que es mejor, sin hacer ningún tipo de truco.

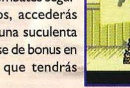
IRA



Tendrás que vigilar muy bien el "medidor de ira" de tu contrario. A medida que le vayas golpeando, este medidor irá subiendo hasta alcanzar su punto culminante que dura unos segundos y es, precisamente, cuando más puede afectarte su golpe, así que... ¡No te despistes!

BONUS







Cada vez que ganes unos cuantos combates seguidos, accederás a una suculenta fase de bonus en la que tendrás que demostrar tu habilidad.

S.O.S.





Os vamos a dar una pequeña ayuda para que podáis terminar más fácilmente con vuestros enemigos. El personaje con el que más fácilmente se puede acabar el juego es con Earthquake. Si pulsas el botón de la espada rápidamente varias veces seguidas, Earthquake se convertirá en una bola que arrasará a cualquier enemigo que se ponga en su camino.

AMAKUSA

Es el culpable de todo este caos y no va a dejar que desbarates sus planes de dominar el mundo. Tratará a toda costa de evitar que salgas con vida de esta confrontación. Experto en artes marciales y poderoso mago, necesitarás toda tu habilidad para derrotarlo y devolver la paz a todo el mundo. ¿Lo conseguirás?.





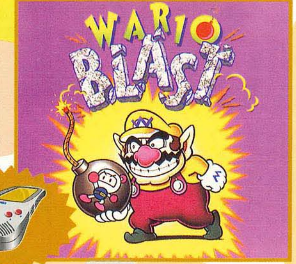


VERSIÓN SUPER GAMEBOY





¡¡¡EXPLOSIVO!!!



Wario, en su afán de conquistar nuevas tierras ha encontrado, casualmente, una puerta dimensional que conecta su mundo con el de los Bomberman. Y debido a su enorme avaricia ha caído en su propia trampa. El pensaba que los Madbombers serían unos seres fáciles de dominar y con muy poca inteligencia, pero nada más lejos de la realidad. Los Madbombers le esperaban en su particular mundo dividido en más de treinta pantallas, con un arsenal de bombas increíble, y una increíble destreza en el dominio de los explosivos. ¿Te atreves a adentrarte en el mundo de los Madbombers? Si tu respuesta es afirmativa, continúa leyendo. Esta información es de vital importancia para conquistar ese mundo hostil.

ICONOS



Te permitirá aumentar el número de bombas que puedes colocar en el suelo. Ten cuidado dónde las colocas o corres el riesgo de quedar atrapado por alguna de ellas.



Aumenta el radio de explosión de las bombas. Ten en cuenta que en el momento de la detonación a mayor poder de explosión, más distancia de seguridad tendrás que guardar de las bombas.



Procura evitar las calaveras a toda costa. El resultado de coger alguna es siempre nefasto para ti: pérdida de poder para colocar bombas, pérdida del radio de explosión o incluso no poder defenderte durante unos segundos.

MODO NORMAL

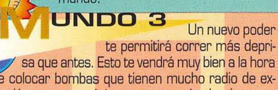
Prepárate, vas a enfrentarte a los mejores Madbombers del planeta. Ahora todo depende de ti.

MUNDO 1

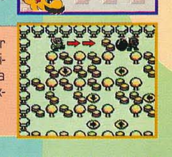


Este mundo inicial te servirá como entrenamiento para lo que se te avecina. Aquí aprenderás a colocar bombas y a esconderte de su onda de expansión. ¡Aprende deprisa! Te conviene.





Deberás tener siempre presente que para pasar de una fase a otra, tendrás que vencer en dos de los tres enfrentamientos en que se divide cada una de ellas, exceptuando claro está, las de los jefes.



El guardián de este mundo es muy sencillo de eliminar, lo puedes destruir con los ojos cerrados. Sólo hacen falta tres bombas y se acabó este mundo. Obtendrás tu recompensa cuando termines con él, consiguiendo en este modo un ítem que te hará más poderoso en el siguiente mundo.

MUNDO 2

Estas indicaciones en el suelo son transportadores. Cada vez que te colocas sobre uno de ellos serás transportado automáticamente a otro punto de la fase.



Este peculiar personaje a bordo de su pequeña nave no es muy difícil de destruir. Al igual que el guardián anterior, sólo necesitarás acertarle con tres bombas.

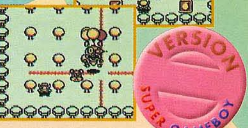
Gracias al ítem que te ha dado el jefe del mundo anterior, dispondrás a partir de ahora de una nueva habilidad que te permitirá golpear las bombas para cambiarlas de lugar, una vez las hayas colocado en el suelo.

MUNDO 3

Un nuevo poder te permitirá correr más deprisa que antes. Esto te vendrá muy bien a la hora de colocar bombas que tienen mucho radio de explosión porque podrás apartarte más deprisa.



Cada vez que empujes una bomba sobre uno de estos círculos, el artefacto tomará el sentido de la flecha. Ten mucho cuidado al usarlos, porque puede que te den alguna sorpresa.



Este osito de peluche, aparentemente inocente, es en realidad el jefe de este mundo. Eliminarlo tampoco te planteará muchas dificultades, aunque ahora tendrás que emplear cuatro bombas para acabar con él.

VERSION SUPER GAMEBOY



MUNDO 4

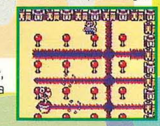
Ahora podrás utilizar una nueva técnica para derrotar a los Madbombers gracias al "Trouncer". Corre contra ellos y golpéales, quedarán atontados durante unos segundos, tiempo suficiente para colocarles una bomba encima y alejarte.





En este mundo la habilidad de estos pequeños destructores se empieza a notar. A partir de ahora te va a resultar un poco más difícil eliminarlos, pero no desesperes, pronto conseguirás más ayuda.

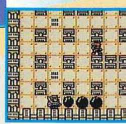




Esta "plantita" va a ser la encargada de impedirnos salir de este mundo, pero al igual que con el guardián anterior, cuatro bombas bastarán para impedir sus propósitos.



MUNDO 5



¡Más explosivo que nunca!. Eso es lo que serás a partir de aquí. Gracias al último ítem recogido en el mundo anterior podrás colocar una devastadora línea de bombas.



Cuidado con los escapes de gas, corres el riesgo de quedar atontado y a merced de los Madbombers durante unos segundos.





Esta nube eléctrica pretende dejarnos fuera de combate. Para evitarlo debemos ser muy habilidosos, impedir que nos alcancen los rayos que nos lanza, y al mismo tiempo darle con, nada más y nada menos, que seis bombas. Tras esto completaremos nuestro arsenal al recoger el último ítem especial.

MUNDO 6

Gracias al último ítem ya no tendrás que esquivar ciertos obstáculos, pues te permite saltar por encima de algunos de ellos para alcanzar el otro lado. Esto nos puede venir muy bien en algún momento de apuro.



¡Ten mucho cuidado!. En este mundo algunos de los bloques que podemos destruir reaparecen al poco tiempo de haber sido destruidos.







El guardián de este mundo te va a resultar un poco difícil de matar. Primero debes alcanzarle con tres bombas para que la araña quede aturdida durante unos segundos, y seguidamente colocar alguna bomba cerca. Con un poco de paciencia acabarás con ella.

MUNDO 7

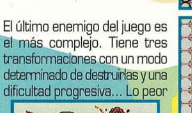
Aquí no nos vamos a encontrar con nada nuevo. Sin embargo, tendremos que extremar las precauciones con los Madbombers que habitan este mundo, porque son muy inteligentes y a buen seguro nos traerán más de un problema.



Este caballero medieval es prácticamente invulnerable a tus bombas. Para conseguir que le afecten debes colocar las bombas y pasar muy cerca de él. En ese preciso momento dejará de cubrirse con su espada y podrás terminar con él.

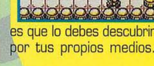
MUNDO 8

Te espera el mundo más peligroso. Aquí no son necesarios los iconos porque desde el primer momento vas a aparecer con todo el armamento.





El último enemigo del juego es el más complejo. Tiene tres transformaciones con un modo determinado de destruirlas y una dificultad progresiva... Lo peor es que lo debes descubrir por tus propios medios.

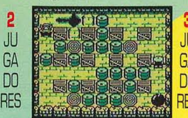


¿Creías que esto era todo lo que podía ofrecerte este cartucho? Sigue leyendo y descubre el ...

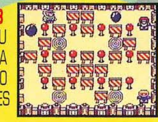
MODO BATALLA

Este modo extra te permitirá jugar contra tus amigos, utilizando tu Super Nintendo y el adaptador Super Gameboy. Podréis competir de dos a cuatro jugadores en una lucha de "todos contra todos". La victoria será para el que antes consiga ganar tres enfrentamientos.

2 JUGADORES



3 JUGADORES



¡Y hasta... 4 JUGADORES

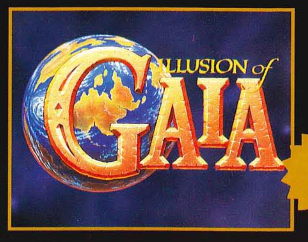


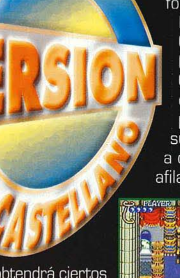




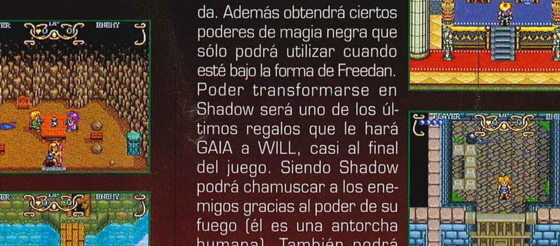
PROXIMAMENTE

ILLUSION OF TIME





Durante la Era de la Exploración, una gloriosa época de grandes descubrimientos, una expedición de una ciudad costera de Cabo Sur consiguió desenterrar uno de los grandes y olvidados descubrimientos de la humanidad: La Torre de Babel. La expedición, liderada por Olman (padre de nuestro protagonista) se introdujo en la Torre, pero algo terrible ocurrió y todos desaparecieron sin dejar rastro, todos menos WILL.



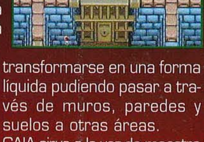


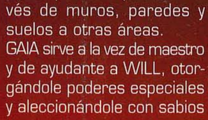
Este es el comienzo de una increíble aventura en la que WILL tendrá dos objetivos que cumplir: encontrar a su padre y destruir a las endiabladas criaturas que el Cometa del Caos creó a su paso por la tierra hace cientos de años.





Los poderes de Will son, prácticamente, ilimitados. Puede mover objetos, atravesar muros, efectuar poderosos conjuros con su flauta mágica (que también le servirá como arma)... Además, gracias a GAIA, el espíritu de la Tierra, puede transformarse en FREEDAN (El Caballero Oscuro) o SHADOW (El último Guerrero). Cuando se convierte en Freedan, Will podrá luchar contra sus enemigos cara a cara, gracias a su afilada y larga espada. Además obtendrá ciertos poderes de magia negra que sólo podrá utilizar cuando esté bajo la forma de Freedan. Poder transformarse en Shadow será uno de los últimos regalos que le hará GAIA a WILL, casi al final del juego. Siendo Shadow podrá chamuscar a los enemigos gracias al poder de su fuego (él es una antorcha humana). También podrá transformarse en una forma líquida pudiendo pasar a través de muros, paredes y suelos a otras áreas.
GAIA sirve a la vez de maestro y de ayudante a WILL, otorgándole poderes especiales y aleccionándole con sabios consejos, sin los cuales, no podría llevar a buen fin esta aventura.





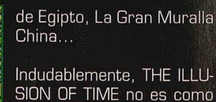




Otra característica muy importante en este juego, es que mezcla escenarios de fantasía con antiguos escenarios reales en la historia de la Humanidad: El Castillo del Rey Eduardo de Inglaterra, las Pirámides de Egipto, La Gran Muralla China...



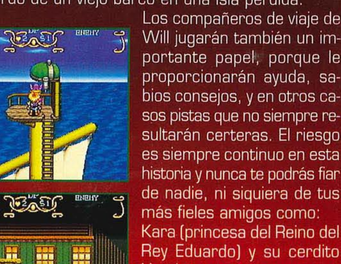


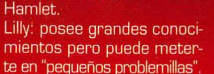


Indudablemente, THE ILLUSION OF TIME no es como otro juego de aventuras. Está lleno de sorpresas, imprevistos, magia... Así, en un minuto te encuentras luchando en la ruinas del Imperio Inca y al siguiente estás a bordo de un viejo barco en una isla perdida.



Los compañeros de viaje de Will jugarán también un importante papel, porque le proporcionarán ayuda, sabios consejos, y en otros casos pistas que no siempre resultarán certeras. El riesgo es siempre continuo en esta historia y nunca te podrás fiar de nadie, ni siquiera de tus más fieles amigos como:
Kara (princesa del Reino del Rey Eduardo) y su cerdito Hamlet.
Lilly: posee grandes conocimientos pero puede meterte en "pequeños problemillas".



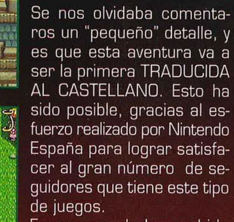


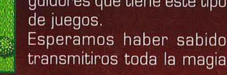




Lance: su padre también se perdió en la Torre de Babel.
Seth: aunque algo pesada es tremendamente inteligente.
Erik: el más joven y el hijo del hombre más rico de la ciudad.
THE ILLUSION OF TIME es una verdadera aventura llena de misterio, acción, fantasía, magia, y sobre todo mucha diversión.
En otras palabras, ilusionará a todos los amantes del género de aventuras.



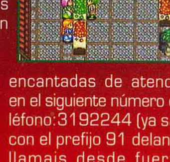


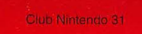


Se nos olvidaba comentaros un "pequeño" detalle, y es que esta aventura va a ser la primera TRADUCIDA AL CASTELLANO. Esto ha sido posible, gracias al esfuerzo realizado por Nintendo España para lograr satisfacer al gran número de seguidores que tiene este tipo de juegos.
Esperamos haber sabido transmitiros toda la magia y el encanto que os va a ofrecer THE ILLUSION OF TIME. No obstante si tenéis alguna duda más, o queréis ampliar información, nuestras chicas del S.A.C. estarán encantadas de atenderos en el siguiente número de teléfono: 3192244 (ya sabéis con el prefijo 91 delante, si llamais desde fuera de Madrid).









PROXIMAMENTE

¡¡DIVERSION SIN LIMITES!!



¡Por fin!. Ya está aquí, lo que todos estabais esperando para vuestra Super Nintendo: Nada más y nada menos que Tetris, el famoso videojuego que revolucionó los salones recreativos de todo el mundo. Ahora vais a poder disfrutar a tope de este gran título, pero ¡eso no es todo!, ¡aún hay más!, ya que viene acompañado de otro gran juego como es Dr. Mario. Sí, habéis oído bien, Tetris y Dr. Mario en un solo cartucho y para tu Super Nintendo. ¿No te apetece echar una partidita?

La diversión no ha hecho más que empezar. Escoge tu juego favorito; Tetris, Dr. Mario o un juego mixto de ambos.



TETRIS

Podréis disfrutar solos, contra otro amigo o, para averiguar vuestra destreza, contra la consola.

1 JUG



En la versión de un solo jugador podréis variar el tipo de juego a vuestro gusto, cambiando desde la velocidad de las fichas hasta, en el modo más difícil, la altura del tablero.





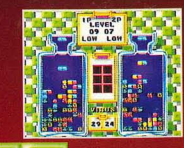




En el modo de dos jugadores os enfrentaréis en un duelo a muerte. Aquel que antes consiga tres victorias será el ganador. ¡Pero no termina ahí todo!. En el transcurso de la partida, cada vez que un jugador haga más de una línea al mismo tiempo, éstas pasarán a engrosar las líneas del jugador contrario.







1 JUG Vs. COM

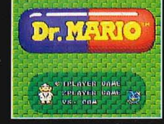
Y ahora todo un reto, ¡tú contra la consola!. Al igual que en el juego de dobles, vencerá el mejor de tres asaltos. Ten en cuenta que juegas contra una máquina y aquí funcionan las mismas reglas que en el modo anterior, me refiero al traspaso de fichas, y te advierto que a la consola ¡le encanta hacerse Tetris!.







DR. MARIO



Un juego en el que ayudaréis al Dr. Mario a exterminar a todos los virus que, por descuido, se le han colado en la botella. Podréis jugar solos o en compañía, pero una cosa es segura ¡no os aburriréis!.

1 JUG

Ayuda a Mario a neutralizar todos estos virus antes que sea demasiado tarde. El mejor sistema, según dice el Dr. Mario, es combatirlos con cápsulas, eso sí, dependiendo del tipo de virus que quieras destruir tendrás que utilizar una u otra.

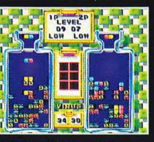




2 JUG

Ahora podrás competir contra tu rival en una alocada carrera para acabar con los virus antes que tu adversario. No te despistes y coloca bien las cápsulas.







1 JUG Vs. COM

Llegó la hora de la verdad, un enfrentamiento contra la consola. ¿Crees que te va a resultar fácil ganarla? Prueba y lo comprobarás.







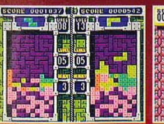
MIXTO

Te presentamos un juego mixto de Tetris y Dr. Mario, que raya la locura y te dará diversión a raudales [illegible] en el que se irán alternando pantallas de Tetris y pantallas de Dr. Mario. Aquí vencerá aquel que consiga más puntos, dentro de un tiempo limitado impuesto por los jugadores. Todo un desafío para los más intrépidos.



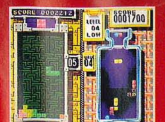


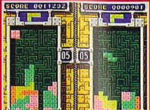
Podrás variar desde la dificultad de cada parte del juego hasta la velocidad, pasando por el tiempo de juego, líneas a conseguir en el Tetris, número de virus en el Dr. Mario...

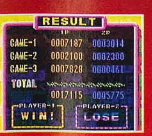












Toda la información referente a estos títulos (megas, precio aproximado recomendado, fecha estimada de lanzamiento...) podrás ampliarla llamando a nuestro número de teléfono 319 22 44 (con el prefijo 91 si llamas desde fuera de Madrid) o bien por carta a nuestra dirección habitual.

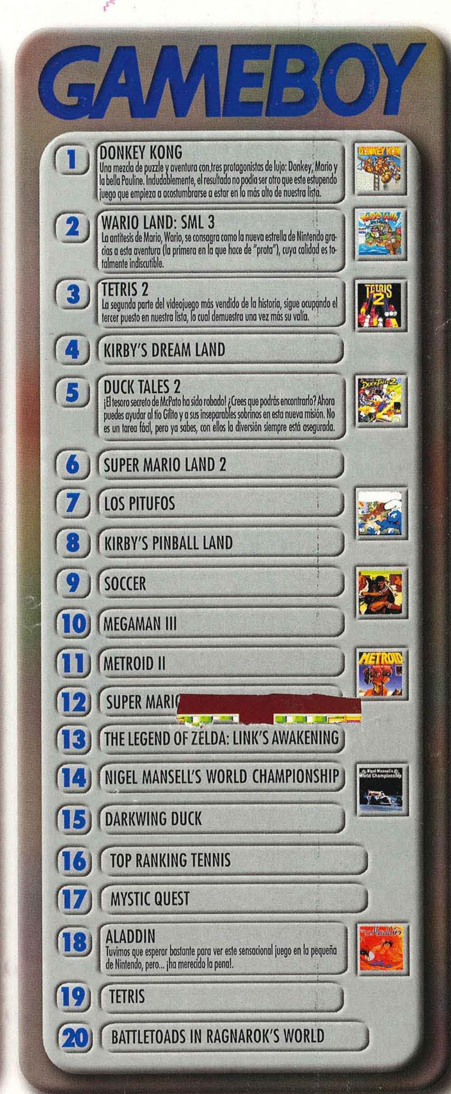


Todos sabéis ya de que va. Llegó la hora de la verdad, el momento de saber cuáles son los mejores títulos, aquellos que más nos hacen disfrutar, o sea, los que "molan". ¿Cuál será ahora el primero de la lista? ¿qué habrá pasado con ese juego que tanto me gusta?... seguid, seguid leyendo y obtendréis las respuestas a todas vuestras preguntas.



SUPER NINTENDO

1. **DONKEY KONG COUNTRY**
Excelente, genial, soberbio, sensacional... Se trata en definitiva, del juego más impresionante, creado hasta la fecha para Super Nintendo, que ocupa un privilegiado y merecido primer puesto.
2. **STUNT RACE FX**
¿Te gustan las emociones fuertes? ¿eres aficionado a las carreras de coches?, ¿sí?, pues no pierdas de vista este fabuloso simulador. Sus múltiples opciones y su altísima jugabilidad te harán pasar muy buenos ratos. ¡Ah! y no olvides otra de sus bazas fuertes: posee el Chip super Fx 2ª generación, con todas las ventajas que esto conlleva...
3. **SUPER METROID**
Una aventura compleja y llena de acción, que junto con otros múltiples ingredientes, convierten a Super Metroid en un clásico de los primeros puestos en Super Nintendo.
4. **SUPER STREET FIGHTER II**
Tampoco podía faltar este titulazo en nuestro Top. Una tercera parte con grandes innovaciones, llena de emociones, que vuelve más fuerte que nunca dispuesto a conquistar los primeros puestos de las listas.
5. MEGAMAN X
6. **REY LEON**
El protagonista: un personaje simpático y entrañable. El juego: un cartucho genialmente realizado en todos sus aspectos, y sobre todo, muy muy divertido.
7. SECRET OF MANA
8. SUPER MARIO KART
9. NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
10. PAC ATTACK
11. LOS PITUFOS
12. SUPER MARIO ALL STARS
13. EL LIBRO DE LA SELVA
14. EARTH WORM JIM
15. **SUPER PINBALL**
Los aficionados a los pinball estáis de enhorabuena gracias a este divertido título en el que podréis elegir entre jugar solos, en reto contra la máquina o midiendo vuestras fuerzas con tres de vuestros mejores amigos.
16. LOST VIKINGS
17. ALADDIN
18. STARWING
19. THE LEGEND OF ZELDA
20. FIEVEL GOES WEST



GAMEBOY

1. **DONKEY KONG**
Una mezcla de puzzle y aventura con,tres protagonistas de lujo: Donkey, Mario y la bella Pauline. Indudablemente, el resultado no podía ser otro que este estupendo juego que empieza a acostumbrarse a estar en lo más alto de nuestra lista.
2. **WARIO LAND: SML 3**
La antítesis de Mario, Wario, se consagra como la nueva estrella de Nintendo gracias a esta aventura (la primera en la que hace de "prota"), cuya calidad es totalmente indiscutible.
3. **TETRIS 2**
La segunda parte del videojuego más vendido de la historia, sigue ocupando el tercer puesto en nuestra lista, lo cual demuestra una vez más su valía.
4. KIRBY'S DREAM LAND
5. **DUCK TALES 2**
¡El tesoro secreto de McPato ha sido robado! ¿Crees que podrás encontrarlo? Ahora puedes ayudar al tío Gilito y a sus inseparables sobrinos en esta nueva misión. No es un tarea fácil, pero ya sabes, con ellos la diversión siempre está asegurada.
6. SUPER MARIO LAND 2
7. LOS PITUFOS
8. KIRBY'S PINBALL LAND
9. SOCCER
10. MEGAMAN III
11. METROID II
12. SUPER MARI[redacted]
13. THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
14. NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
15. DARKWING DUCK
16. TOP RANKING TENNIS
17. MYSTIC QUEST
18. **ALADDIN**
Tuvimos que esperar bastante para ver este sensacional juego en la pequeña de Nintendo, pero... ¡ha merecido la pena!.
19. TETRIS
20. BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD



¿Que todavía no te has enterado de la super promoción de cartuchos?

Pues mira dentro, majete...

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Inicio Promoción: Marzo 1995
Fin Promoción: Julio 1995